

**KARAKTER VISUAL HANTU
PADA POSTER FILM HANTU INDONESIA
(Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu
Pada Poster Film Hantu Indonesia)**



SKRIPSI

Oleh :

Yernia Yungky Indratno

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**KARAKTER VISUAL HANTU
PADA POSTER FILM HANTU INDONESIA
(Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu
Pada Poster Film Hantu Indonesia)**



Oleh :

Yermia Yungky Indratno

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**KARAKTER VISUAL HANTU
PADA POSTER FILM HANTU INDONESIA
(Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu
Pada Poster Film Hantu Indonesia)**



SKRIPSI

Yermia Yungky Indratno

NIM. 061153024

3815/H/S/2012

29/2/2012

✓



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Disain Komunikasi Visual
2012

Tugas Akhir (SKRIPSI) berjudul:

KARAKTER VISUAL HANTU PADA POSTER FILM HANTU INDONESIA
(Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu Pada Poster Film Hantu Indonesia),
diajukan oleh Yermia Yungky Indratno, NIM. 061153024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal
25 Januari 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 19660404 199203 1 001

Pembimbing II/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Cognate/Anggota

Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Kepala Program Studi DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650522 199512 1 001

Ketua Jurusan/Ketua/Anggota

Drs. Lasman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Susniwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Berawal dari ketertarikan akan film horor, khususnya film horor dengan subplot hantu dimana dalam setiap film, hantu memiliki wujud dan peran yang dominan dalam setiap cerita. Film hantu, khususnya film-film hantu produksi Hollywood yang diedarkan pada era tahun 1980-an memiliki karakter-karakter hantu yang sangat dominan bahkan muncul karakter-karakter hantu yang memang dibuat secara komersial sehingga film hantu memiliki karakter yang khas serta kemudian menjadi karakter yang disenangi penonton film. Karakter Freddy Kruger, Jason Voorhees atau Mike Myers menjadi karakter yang menjadi favorit penonton bioskop untuk terus menantikan serial film horor tersebut. Karakter film horor kemudian bersanding dan bersaing dengan karakter dari film aksi atau film fiksi ilmiah. Karakter dari film horor kemudian sama terkenalnya dengan Rocky, Rambo, Terminator, Hans Solo juga Indiana Jones. Demikian juga karakter hantu Indonesia yang pada saat itu didominasi oleh karakter hantu sundel bolong.

Ketertarikan akan film horor bersubplot hantu juga dikarenakan adanya keinginan untuk “mengalahkan” rasa takut pada masa lalu. Tahun 1980-an, karakter hantu seringkali dijadikan senjata oleh masyarakat untuk menakut-nakuti anak-anak, karena pada masa itu tentunya informasi atau situasi masyarakat tidak seramai atau sepadat saat ini. Selepas sore hari, orang tua tentu dengan mudah menyuruh anaknya untuk tinggal di rumah dengan mengatakan bahwa pocong atau kuntilanak mulai bergentayangan dan menculik anak kecil yang berada di luar rumah. Dari “ketakutan” masa lalu ini lah ketertarikan serta rasa penasaran akan sosok hantu yang ada dalam di film horor muncul. Ketertarikan akan sosok hantu yang didalam film horor seperti memiliki kesaktian karena dapat menghilang, melayang, berpindah tempat dengan cepat dan segala trik film yang digunakan untuk menggambarkan hantu semakin membuat tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang hantu.

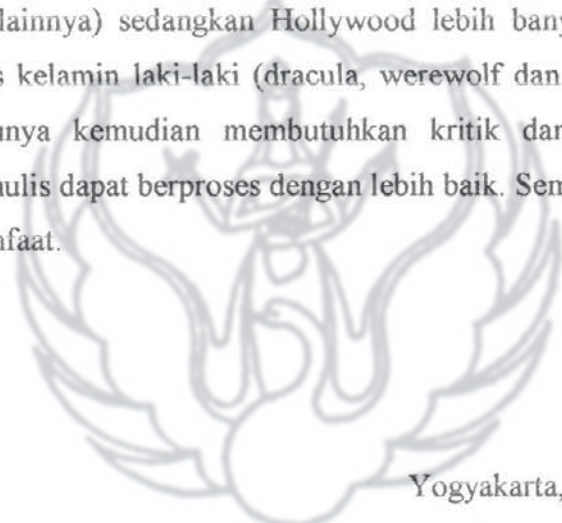
Ketertarikan akan karakter hantu kembali muncul setelah pada era kebangkitan perfilman Indonesia tahun 1990-an dunia film Indonesia kembali memunculkan film-film hantu dengan pendekatan cerita yang lebih modern. Kemunculan karakter pocong dan kuntulanak pada film horor Indonesia yang berturut-turut beredar di bioskop tanah air semakin menarik karena cerita yang muncul kemudian adalah cerita yang berkembang dan mengalami banyak sekali perubahan sehingga hantu-hantu yang bergentayangan di bioskop tanah air tidak lagi berupa hantu yang selama ini dikenal oleh masyarakat tetapi berubah menjadi hantu yang sarat dengan modifikasi untuk memenuhi tuntutan cerita.

Pada awalnya, penulis kesulitan untuk menemukan kata yang pas sebagai kata kunci untuk menggambarkan sosok hantu. Yang selalu terlintas adalah kata gambar hantu, untuk mewujudkan sosok hantu yang muncul pada film horor bersubplot hantu. Atas saran pembimbing I, bapak Drs.IT.Sumbo Tinarbuko, M.Sn., kemudian kata yang digunakan adalah karakter visual hantu. Sehingga akhirnya, sosok hantu yang akan diteliti dapat dilihat secara utuh sebagai sebuah karakter yang dapat dilihat secara visual. Hantu yang selama ini muncul dalam film hantu Indonesia kemudian dicoba untuk diteliti melalui poster film. Hantu seperti apa yang kemudian muncul dalam film hantu Indonesia. Dalam setiap poster film hantu, karakter visual hantu, yang diwakili oleh pocong dan kuntulanak ini memunculkan adegan atau cerita yang menarik untuk dikaji, dan kesempatan untuk melakukan penelitian itu kemudian datang saat mengajukan judul untuk Tugas Akhir (skripsi), sehingga pada akhirnya penulis mengambil ketetapan untuk mengkaji karakter visual hantu pada poster film hantu Indonesia.

Karakter visual hantu inilah yang kemudian menjadi permasalahan yang menarik untuk diteliti. Apakah karakter visual yang dikenal masyarakat benar-benar seperti yang digambarkan dalam poster film hantu? Serta makna apa yang kemudian muncul pada karakter hantu dalam poster film hantu? Karakter visual hantu menjadi permasalahan yang dibicarakan pada masa lalu, masa kini dan tentunya tetap menarik meskipun dibicarakan pada masa yang akan datang

sehingga penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembahasan akan karakter visual hantu.

Dengan menggunakan semiotika, penelitian ini menjelaskan makna-makna yang muncul pada karakter visual hantu melalui poster film hantu Indonesia. Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, terlebih penelitian tentang hantu yang masih begitu banyak hal bisa diteliti atau dikaji. Seperti dalam film hantu sendiri, masih banyak hal yang bisa diteliti lebih jauh seperti perbedaan karakter visual hantu pada film hantu Indonesia dan Hollywood, atau perbedaan jenis kelamin karakter visual hantu pada film hantu Indonesia yang lebih cenderung dengan hantu berjenis kelamin perempuan (kuntilanak, sundel bolong, wewe gombel dan lainnya) sedangkan Hollywood lebih banyak menampilkan sosok hantu berjenis kelamin laki-laki (dracula, werewolf dan lain sebagainya). Penelitian ini tentunya kemudian membutuhkan kritik dan saran sehingga dikemudian hari, penulis dapat berproses dengan lebih baik. Semoga penelitian ini dapat membawa manfaat.



Yogyakarta, Desember 2011

Penulis



Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan,

Amsal 1 : 7a

Tugas Akhir ini kupersembahkan, dengan penuh
kasih sayang kepada, Pauline Marwita.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbinganNYA, akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat selesai. Merupakan perjuangan yang berat bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, karena waktu yang semakin cepat berlalu sedangkan seringkali tugas akhir ini terbengkalai karena kesibukan yang silih berganti dan terkadang terbentur dengan tidak adanya ide untuk menulis maupun kesulitan lain yang seringkali silih berganti menghalangi penyelesaian tugas akhir ini. Tetapi bukan berarti perjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini hanya semata usaha penulis sendiri, tetapi banyak pihak telah turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Untuk itu terimakasih setulus-tulusnya, penulis haturkan kepada :

1. Ibu Dr.Suastiwi, M.Des, selaku dekan FSR ISI Yogyakarta beserta Pembantu Dekan I, II dan III.
2. Kedua dosen pembimbing penulis yang luar biasa, yaitu :
 - Bapak Drs.IT.Sumbo Tinarbuko, M.Sn. sebagai pembimbing I, atas bimbingan dan dukungan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih sedalam-dalamnya atas kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk menimba ilmu di DKV FSR ISI Yogyakarta, dimana saat penerimaan mahasiswa baru tahun 2006, telah mewawancarai dan menerima penulis sebagai mahasiswa baru, menjadi dosen dari beberapa mata kuliah yang penulis tempuh hingga menjadi dosen pembimbing yang dengan sabar membantu dalam setiap langkah guna menyelesaikan tugas akhir ini.
 - Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. sebagai pembimbing II, atas bimbingan dan dukungan semangat serta terutama diskusi-diskusi tentang film hantu serta hantu yang sebenar-benarnya hantu.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Kajur Disain.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Kaprodi DKV ISI Yogyakarta dan dosen wali selama di DKV ISI Yogyakarta.

5. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku *Cognate*. Terimakasih juga atas kesempatan yang diberikan pada penulis untuk berbagi ilmu kepada adik-adik angkatan di kelas multimedia editing.
6. Dosen-dosen DKV FSR ISI Yogyakarta : bu Hesti Rahayu, bu Heningtyas Widowati, bu Novi Mayasari, pak Umar Hadi, pak Wibowo, pak Asnar Zacky, pak Prayanto, pak Baskoro Suryo Banindo, pak Endro Tri Susanto, pak Gogor Bangsa, pak FX. "Koskow" Widyatmoko, pak Faizal Rochman, pak Andi Haryanto, pak Terra "Robot Goblok" Bajraghosa, serta tak lupa kepada bu Th.Suwarni dan pak Sadjiman.
7. Staf dan karyawan Prodi DKV ISI Yogyakarta dan Akmawa : pak Maryoto, pak Sardjiman (*nuwun* teh atau kopi angetnya, pak!), mbak Widuri dan mbak Shinta, mas Susilo dan staff lainnya.

Secara khusus, untuk keluarga (alm) bapak Daud Suwandi Setiawan, ibu Widyarita, kedua kakak penulis: Yohanes Surjono dan Esther Wenny Suryani. Keluarga bapak Kesuma Halim dan ibu Tjahjani Dewi, adik Steve Martana dan keluarga di Jakarta, atas kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga. Untuk istri penulis, Pauline Marwita, atas kasih sayang, cinta, dukungan, kesabaran dan pengertian yang telah diberikan selama dalam menyelesaikan studi ini.

Terimakasih juga atas dukungan, kerjasama, suka duka dan banyak pengalaman selama berada di DKV ISI Yogyakarta,

- Keluarga mas Didik, mbak Susi dan Tika, di jalan Mutiara Selatan, Baciro, atas naungan rumah yang nyaman dan tenang.
- Teman-teman Asimetri 2006, Kotak Pensil 2005, Sapu Lidi 2007, Langit Biru 2008.
- Teman-teman seperjuangan TA 2012, khususnya dua teman dalam bimbingan pak Sumbo yaitu Anugerah "Dick Ninu Gendut" Wisnu, atas kerja sama serta telah menjadi *sparing partner* dalam membahas ilmu semiotika, serta Restu "Oni" Harkat.

- Teman-teman komunitas fotografi DKV ISI, Titik Api. Terimakasih kerjasama, hunting dan berbagi ilmunya. Teman-teman komunitas di lingkungan DKV: DDF, DISCO, Hompimpah, TK.
- Teman-teman bermain, berwisata kuliner, *guyonan*, nonton bareng: Adrianus Adhistama, Ageng "TheDo" Raditya, Edi Djatmiko, Hanz Sinelir, Ponda Sujadi, Sonny Prasetyo, Wima Parama Sutra, Alinda Setyaningsih, Badarwati, Ferry Arwiz dan Fransisca Sherly Tajau.
- Agung S. Aji atas unduhan film serta thriller film hantunya. Pak Julianto dan mas Budi di PT.Sanggar Film Semarang, serta Odiva Magelang atas ketersediaan poster-poster hantu-nya.
- Mbak Uni, Aprilia Endah Kurniawati, dan mas Budianto atas obrolannya tentang hantu dan juga poster-poster film hantu
- Teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
- Yang menemani, menjadi pengusir sepi dan pemberi semangat diwaktu malam hingga subuh disaat menyelesaikan penulisan ini: A-ha, Dream Theater, Duran-Duran, Genesis, Guns n Roses, , Iron Maiden, KISS, Led Zepplin, Metallica, Rick Astley, SNSD, Stryper, Whitesnake, Yes dan Liga Inggris.

Terimakasih banyak dan semoga apa yang telah terjalin selama ini dapat menjadi semakin erat dan indah dimasa yang akan datang. Mohon maaf sebesar-besarnya jika selama masa di DKV ada tutur kata dan kelakuan yang salah.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

NAMA : Yermia Yungky Indratno
NIM : 0611543024
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul Karakter Visual Hantu Pada Poster Film Hantu Indonesia (Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu Pada Poster Film Hantu Indonesia), merupakan hasil murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan tim pembimbing. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak atau bukan karya orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang harus digunakan sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika dalam penulisan karya ilmiah yang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dalam pernyataan inidiharapkan menjadikan penelitian ini sebagai penelitian yang berkelanjutan dikarenakan objek yang dianggap cukup luas efeknya dikemudian hari. Jika dalam penelitian ini terdapat plagiatisasi maka saya harus bertanggungjawab sesuai denga norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 25 Januari 2012.

Yang membuat pernyataan,

Yermia Yungky Indratno

NIM. 0611543024

ABSTRAK

Yermia Yungky Indratno,

Karakter Visual Hantu Pada Poster Film Hantu Indonesia (Kajian Semiotika Karakter Visual Hantu pada Poster Film Hantu Indonesia); Skripsi : Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2012.

Hantu adalah makhluk gaib yang merupakan penggambaran kolektif dari pengalaman orang yang pernah melihat atau mengalami perjumpaan dengan hantu tersebut. Hantu dikenal dalam berbagai budaya masyarakat dan dikenal karena diceritakan secara turun temurun sehingga disebut menjadi bagian folklor suatu daerah atau budaya. Budaya Jawa, mengenal hantu dengan kata *memedi* (berasal dari kata Jawa, *wedi*, yang berarti takut). Dalam budaya atau masyarakat Jawa, hantu atau *memedi* sering digambarkan sebagai makhluk yang membuat takut dan menyeramkan. Fenomena ditengah masyarakat yang tertarik sekaligus penasaran terhadap penampakan visual hantu yang seringkali diwujudkan dalam ilustrasi, film dan poster. Salah satu media yang digunakan untuk menunjukkan visual hantu adalah poster film. Salah satu genre film yang digemari oleh masyarakat Indonesia adalah film dengan genre horor jenis hantu. Film hantu Indonesia sendiri memiliki karakter hantu yang lebih didominasi oleh hantu dari budaya Jawa, sehingga kemunculan hantu pada poster film hantu Indonesia pun didominasi oleh hantu dari budaya Jawa, seperti pocong dan kuntilanak. Sesuai dengan pemahaman akan hantu yang selama ini dikenal di masyarakat yang menakutkan maka poster film hantu pun memunculkan kesan seram.

Poster film hantu sebagai penyampai pesan dari sebuah film hantu saat ini memiliki ilustrasi yang menggambarkan sesuai dengan subplot dari film hantu sendiri yaitu komedi dan seks. Fenomena hantu dalam poster film Indonesia tidak lagi menakutkan tetapi berkesan lucu, komedi, parodi serta seksi atau sensual. Poster film hantu Indonesia terjadi deskonstruksi dari fenomena hantu yang menakutkan dan menyeramkan menjadi fenomena hantu yang lucu, komedi, parodi serta sensual dan seksi. Poster film sebagai salah satu karya disain komunikasi visual ini akan dikaji dengan menggunakan semiotika dengan maksud untuk mencari makna yang ada dibalik kemunculan karakter visual hantu pada poster film hantu Indonesia. Dengan menggunakan teori semiotika dengan pendekatan kode-kode dari Roland Barthes, Interteks dari Julia Kristeva serta postruktural dari Jacques Derrida maka makna yang muncul adalah pergeseran makna akibat adanya tuntutan budaya kapitalisme dalam dunia hiburan dimana produser film lebih mengutamakan keuntungan semata bahkan dengan cara memancing kontroversi dan mengabaikan faktor isi cerita atau karakter pemain.

Kata kunci : Poster, Poster Film, Poster Film Hantu, Semiotika.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

MOTO

LEMBAR PERSEMBAHAN

UCAPAN TERIMAKASIH

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

1. BAB I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	19
C. BATASAN MASALAH	19
D. TUJUAN PENELITIAN	20
E. MANFAAT PENELITIAN	20

2. BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

I. KAJIAN PUSTAKA	22
II. LANDASAN TEORI	27
A. Tinjauan Tentang Semiotika	28
1. Pengertian Semiotika	28
B. Tinjauan Tentang Hantu	33
1. Definisi Hantu	33

1.1.Kuntilanak	35
1.2.Pocong	38
C. Tinjauan Tentang Folklor	42
1. Definisi Folklor	42
D. Tinjauan Antropologi	43
E. Tinjauan Tentang Sosiologi	43
F. Tinjauan Tentang Psikologi	44
1. Definisi Psikologi	44
1.1. Psikoanalisa	45
1.2. Psikologi Sosial	45
G. Tinjauan Karakter	46
1. Definisi Karakter	46
H. Tinjauan Hermeneutika	48
I. Tinjauan Tentang Disain Komunikasi Visual	50
1. Definisi Disain Komunikasi Visual	50
1.1.Disain Grafis	52
1.2.Disain Iklan	52
1.3.Disain Multimedia Interaktif	53
J. Tinjauan Tentang Poster	53
1. Definisi Poster	53
1.1. Definisi Poster Film	54
1.2. Teknik Poster Film	55
1.3. Elemen Poster Film	56
a. Ilustrasi	56
b. <i>Tagline</i>	58
c. <i>Credit Tittle</i>	58
d. Tipografi	58
e. Fotografi	60
1). Pengertian Fotografi	61
2). Fotografi Digital	61

3). <i>Digital Imaging</i> (Olah Digital)	63
1.4. Lokasi Pemasangan Poster Film	65
a.Tempat Umum	65
b.Gedung Bioskop	65
c.Penjualan atau Persewaan Film	66
d.Majalah	67
K. Tinjauan Tentang Film	67
1. Definisi Film	67
1.1. Film Hantu	71
1.2. Film Hantu Indonesia	74
2. BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	79
B. Objek Penelitian	80
C. Metode Pengumpulan Data	81
D. Metode Analisis Data	83
1. BAB IV. ANALISIS DATA	
1. POCONG RUMAH ANGKER	84
2. KUNTILANAK KESURUPAN	100
3. POCONG MANDI GOYANG PINGGUL	128
2. BAB V. PENUTUP	
A. KESIMPULAN	162
B. SARAN	165

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1	: Poster Film A Nightmare On Elm's Street	3
2. Gambar 2	: Poster Film Pocong Ngesot	10
3. Gambar 3	: Poster Film Suster Keramas	11
4. Gambar 4	: Poster Film Suster Keramas 2	12
5. Gambar 5	: Poster Film Malam Satu Suro	16
6. Gambar 6	: Ilustrasi Pocong Laki-laki Dewasa	39
7. Gambar 7	: Ilustrasi Pocong Perempuan Dewasa	39
8. Gambar 8	: Ilustrasi Pocong Anak-anak	40
9. Gambar 9	: Ilustrasi Pocong Yang Tinggal Di Rerimbunan : Pohon	41
10. Gambar 10	: Ilustrasi Pocong Yang Melayang	41
11. Gambar 11	: Poster Film The Man With The Golden Arm	56
12. Gambar 12	: Pemasangan Poster Film Di Tempat Umum	65
13. Gambar 13	: Pemasangan Poster Film Di Gedung Bioskop	66
14. Gambar 14	: Poster Film Pocong Rumah Angker	81
15. Gambar 15	: Poster Film Kuntilanak Kesurupan	82
16. Gambar 16	: Poster Film Pocong Mandi Goyang Pinggul	82
17. Gambar 17	: Poster Film Pocong Rumah Angker	84
18. Gambar 18	: Poster Film Kuntilanak Kesurupan	100
19. Gambar 19	: Tipografi Poster Kuntilanak Kesurupan	119
20. Gambar 20	: Poster Film Kepergok Pocong	119
21. Gambar 21	: Pemeran Film Kuntilanak Kesurupan	122
22. Gambar 22	: Poster Film Scary Movie	123
23. Gambar 23	: Poster Mandi Goyang Pinggul	128
24. Gambar 24	: Hantu Yang Muncul Pada Poster Film Pocong Mandi : Goyang Pinggul	149
25. Gambar 25	: Adegan Pocong Banci	154
26. Gambar 26	: Poster Film Dedemit Gunung Kidul	169

27. Gambar 27	: Poster Film <i>The Exorcist</i>	172
28. Gambar 28	: Poster Film <i>Pelukan Janda Hantu Gerondong</i>	175
29. Gambar 29	: Poster Film <i>Pocong Mandi Goyang Pinggul</i>	175
30. Gambar 30	: Poster Film <i>Pacar Hantu Perawan</i>	176



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Film hantu Indonesia Tahun 1970-1998 dan sesudah Tahun 1998 8
2. Tabel 2. Analisis Semiotika Poster Film Pocong Rumah Angker
3. Tabel 3. Analisis Semiotika Poster Film Kuntilanak Kesurupan
4. Tabel 4. Analisis Semiotika Poster Film Pocong Mandi Goyang Pinggul



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Film horor merupakan salah satu genre film yang diminati oleh sebagian penonton film Indonesia selain film bergenre drama. Bahkan bisa dikatakan bahwa film dengan genre horor merupakan genre yang sangat populer tidak hanya di Indonesia tetapi juga di dunia. Kepopuleran film bergenre horor ini tidak lain adalah karena ketersediaan jumlah penonton yang melimpah bahkan film bergenre horor bisa dikatakan memiliki penonton tetap (*fans base*) sehingga menarik minat produser film untuk terus memproduksi film-film dengan genre horor.

Berdasarkan jenisnya maka film dengan genre horor memiliki berbagai macam jenis kandungan isi cerita dan karakter yang membedakan film horor yang satu dengan yang lain. Genre horor memiliki ciri khas adegan-adegan yang mengerikan sehingga membuat takut. Film bergenre horor berfungsi untuk menciptakan ketakutan terhadap penonton. Genre horor memiliki banyak jenis, diantaranya film thriller, film *slasher*, pembunuhan dan lain sebagainya. Salah satu jenis film dari genre film horor ini adalah film hantu. Sebagai sebuah genre film yang memiliki penggemar tersendiri maka film horor dengan jenis film hantu memiliki banyak cerita maupun karakter untuk memberikan rasa takut kepada penontonnya.

Film hantu adalah jenis film dalam genre horor yang menampilkan cerita dan karakter hantu yang memiliki fungsi untuk memberi rasa takut kepada penonton. Sebagai film bergenre horor, film hantu juga memiliki penggemar tersendiri. Dalam hal menjadi penggemar film hantu, penonton tentunya tertarik dan penasaran akan berbagai macam karakter hantu yang selama ini hanya diketahui secara lisan oleh penonton berdasarkan cerita yang dikisahkan secara turun temurun yang beredar dalam masyarakat.

Karakter hantu dalam film hampir selalu diposisikan sebagai makhluk yang memiliki sifat jahat dan mengganggu manusia. Karakter hantu dalam film dijadikan sebagai tokoh utama tetapi seringkali juga diposisikan sebagai tokoh antagonis. Hal ini berbeda dengan film superhero dimana tokoh superhero tersebut adalah tokoh utama sekaligus tokoh protagonis yang pada akhir cerita, tokoh superhero selalu digambarkan memenangkan perkelahian melawan penjahat atau tokoh antagonisnya.

Sebagai contoh film horor yang memiliki tokoh utama yang sekaligus bisa disebut sebagai tokoh antagonis adalah film *A Nightmare On Elm Street*. Dalam film ini dikisahkan tentang seorang yang memiliki kelainan seks *phedopilia*, yaitu kelainan seks dimana kepuasan timbul akibat menyenangi anak kecil. Tokoh jahat ini suatu saat dihakimi dan akhirnya mati dibakar oleh penduduk. Dalam perkembangan cerita, tokoh yang bernama Freddy Kruger ini bangkit dari kematian sebagai hantu yang berwajah rusak menyeramkan akibat kulit wajahnya yang terbakar dan mulai membunuh satu persatu remaja yang tinggal di jalan Elm. Dari kisah ini, tokoh Freddy Kruger

adalah tokoh utama yang pada seri-seri berikutnya tetap menjadi pusat dari cerita film horor *A Nightmare on Elm Street*. Tetapi tokoh ini pula yang menjadi antagonis karena merupakan tokoh jahat yang pada akhir film selalu dikisahkan kalah oleh tokoh protagonisnya. Walaupun dalam serial film ini kematian tokoh Freddy Kruger selalu dibuat secara menggantung tetapi dalam film jelas digambarkan bahwa sosok hantu sebagai tokoh utama sekaligus tokoh antagonis.



Gambar 1 Poster Film *A Nightmare on Elm Street*
 Sumber : www.wikipedia.org diakses pada 1 oktober 2011,
 pukul 11.00 WIB

Film hantu Indonesia memiliki pola yang agak berbeda dengan film hantu Hollywood. Film hantu Indonesia pada sekitar tahun 1970-an hingga masa-masa orde baru memiliki pola yang menceritakan bahwa karakter hantu berasal dari tokoh utama yang pada awalnya menjadi tokoh

protagonis. Dalam perkembangan cerita tokoh protagonis ini mengalami kematian yang disebabkan oleh tokoh antagonis. Kematian tokoh protagonis ini dapat disebabkan oleh persaingan usaha, iri hati dan lain sebagainya. Kematian tokoh protagonis ini kemudian berubah menjadi hantu untuk menuntut balas terhadap tokoh antagonis. Dalam alur kisah, karakter hantu ini setelah menuntaskan dendamnya terhadap tokoh antagonis, akhirnya kembali ke alam roh setelah jiwanya ditenangkan atau dikembalikan oleh tokoh agama¹. Sedangkan pola cerita film hantu Hollywood pada akhir kisah, karakter hantu dibiarkan tetap menggantung atau *open- ending*.

Berbagai karakter hantu telah diproduksi oleh para pembuat film. Hantu-hantu tersebut memiliki karakter yang berbeda, baik dari segi sosok atau wujud, sifat maupun latar belakang yang menyertai kemunculan karakter hantu tersebut. Perbedaan karakter inilah yang menjadi daya tarik bagi penggemar film hantu untuk terus menonton setiap film hantu yang ditayangkan di bioskop. Film hantu Indonesia memiliki karakter khas, yang merupakan karakter asli atau karakter lokal Indonesia. Karakter hantu pada film hantu Indonesia berbeda dengan karakter hantu pada film hantu buatan luar negeri, seperti pada film-film hantu Hollywood. Bahkan karakter hantu asli Indonesia ini pun tentunya memiliki karakter yang berbeda satu dengan yang lain. Pocong memiliki karakter yang sangat berbeda dengan karakter

¹ Khoo Gaik Cheng, Thomas Barker (penyunting), *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?*

Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia, Penerbit Salemba Humanika, 2011, hal. 208.

kuntilanak. Demikian juga karakter visual pocong berbeda dengan karakter visual kuntilanak.

Karakter hantu kuntilanak dan hantu bersosok perempuan (diluar karakter sundel bolong) menjadi favorit dalam film hantu Indonesia yaitu muncul sebanyak 49% dalam film horor Indonesia selama periode 1926-1998.² Pada periode 1998-2008 prosentasi ini meningkat menjadi 66%.³ Hal ini disebabkan pada perkembangan film hantu Indonesia beberapa tahun terakhir lebih banyak menampilkan judul dan karakter hantu yang berwujud kuntilanak dan pocong. Seperti serial Kuntilanak (tahun 2006, tahun 2007 dan tahun 2008), serial Pocong (tahun 2005, tahun 2006 dan tahun 2007) dan judul-judul pada film keluaran terbaru seperti Kuntilanak Kesurupan (2011), Pocong Mandi Goyang Pinggul (2011), dan lain sebagainya.

Perbedaan karakter visual hantu ini menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton dikarenakan adanya latar belakang peristiwa maupun kisah yang tercipta dimana sosok hantu itu akhirnya muncul. Rasa penasaran penonton terhadap kisah yang melatar belakangi terciptanya karakter hantu tersebut membuat film-film hantu menjadi sebuah komoditi yang terus menerus dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan rasa penasaran dari penontonnya.

Industri perfilman Indonesia memiliki karakter hantu yang menjadi andalan dalam menarik minat penonton penyuka film berjenis hantu.

² *Ibid*, hal 206

³ Mawar Kusuma, *Hantu Plus Sensasi Tubuh*, Kompas Minggu, 13 Maret 2011, hal.15

Produser film berlomba untuk menampilkan sosok hantu beserta segala latar belakang yang menyertai kehadiran hantu dalam setiap cerita yang ditampilkan. Selain pada penggambaran akan karakter visual hantu, film hantu Indonesia memiliki keberagaman kisah yang membuat film hantu Indonesia mendapat perhatian bagi para penggemar film bergenre horor ini. Keberagaman kisah ini digambarkan dalam berbagai macamnya latar belakang budaya yang dijadikan seting kisah film tersebut. Perbedaan ini juga terdapat pula pada masyarakat yang dijadikan tokoh maupun lingkungan masyarakat dengan kebiasaan, pendidikan, adat istiadat serta berbagai perbedaan yang bisa dijadikan kisah yang menarik dalam film hantu ini.

Pada perkembangan dunia perfilman Indonesia saat ini makin banyak film bertema tentang hantu yang dibuat dengan kisah yang beragam dimana hantu yang ditampilkan sedikit banyak mengalami pergeseran karakter, baik karakter/sifat maupun karakter visualnya. Pergeseran karakter visual hantu itu sendiri demi memenuhi tuntutan cerita maupun variasi jalinan kisah yang dibuat oleh sineas Indonesia. Perbedaan cerita maupun karakter film horor, khususnya berjenis hantu di Indonesia, menurut Veronika Kusumaryati dalam tulisannya *Hantu-hantu dalam Film Horor Indonesia*, dapat dibedakan dalam dua periode yaitu periode 1970-1998 dan periode setelah tahun 1998. Untuk membedakan perbedaan kedua periode tersebut, Veronika Kusumaryati menggunakan tabel sebagai berikut ⁴ :

⁴ Khoo Gaik Cheng, Thomas Barker (penyunting), *Mau Dibawa ke Mana Sinema Kita?*

Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia, Penerbit Salemba Humanika, 2011, hal. 214.

Aspek Analisis	Film Horor Tahun 1970-1998	Film Horor Setelah Tahun 1998
Asal cerita	Legenda masyarakat pedesaan, terutama Jawa	Legenda masyarakat perkotaan (<i>urban legend</i>)
Jenis hantu/arwah/roh	Kuntilanak, sundel bolong, pocong, wewe, gendruwo, Nyi Roro Kidul, Nyi Blorong, siluman	Kuntilanak, sundel bolong, pocong, gendruwo, suster ngesot
Karakter	Orang-orang desa	Remaja di perkotaan
Setting	Pedesaan, gunung, sungai, laut, hutan	Apartemen, jembatan layang, rumah mewah, kuburan di kota, kereta api, rumah sakit, sekolah
Plot	Kondisi tenang (order)-gangguan, kematian protagonis-hantu membalas dendam-	Teroro dari hantu-investigasi keberadaan hantu/pengungkapan-peristiwa di masa lalu

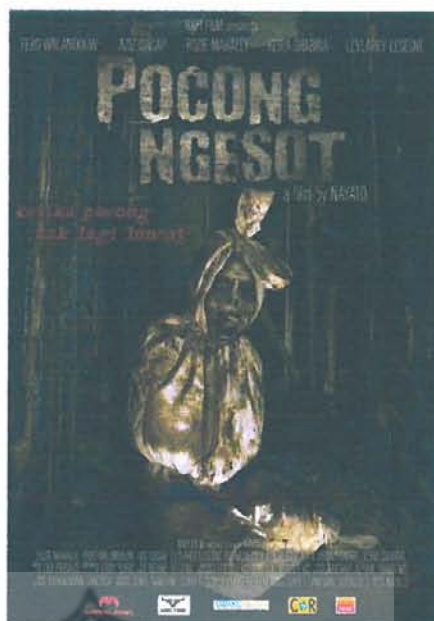
	kembali ke order (sebab- akibat-penyelesaian)	(akibat-sebab)
Motivasi	Balas dendam	Pengungkapan, balas dendam
Closure	Penyelesaian masalah oleh sosok kyai/ustadz/guru <i>ngaji/agama</i>	Tidak ada penyelesaian (<i>open ending</i>)
Penonton	Seluruh masyarakat di bioskop yang tersebar secara geografis di banyak kota	Kebanyakan remaja di bioskop-bioskop yang berada di pusat perbelanjaan (<i>shopping mall</i>)

Tabel 1 Perbedaan film hantu tahun 1970-1998 dan
film hantu setelah 1998

Film hantu Indonesia saat ini selain dipenuhi berbagai macam karakter visual hantu juga menampilkan pemeran film yang seringkali ditampilkan secara berlebihan sehingga mengaburkan kisah dan karakter visual hantu itu sendiri, sehingga berkesan karakter visual hantu tersebut sekedar untuk memenuhi tuntutan judul maupun rasa takut penonton.

Pemeran film hantu saat ini seringkali menggunakan aktor atau aktris yang boleh dikatakan hanya bermodal fisik atau kecantikan belaka. Pemeran ini seperti diposisikan sebagai alat penglaris dari film hantu. Terutama pada film-film hantu yang memiliki cerita dengan hanya menempatkan karakter visual hantu dalam peran yang tidak mengambil peran utama cerita. Hal ini lebih mudah didapat atau dilihat pada film-film hantu yang memiliki kisah yang bercampur dengan komedi maupun film yang menjual sensualitas.

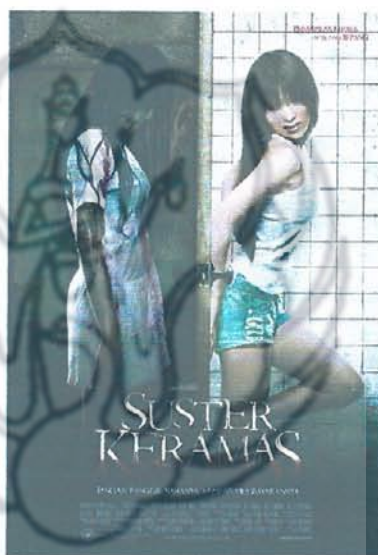
Salah satu contoh pergeseran karakter visual yang ada pada film hantu Indonesia adalah film dengan judul “Pocong Ngesot”. Pergeseran karakter visual ini merupakan penggabungan dua karakter visual hantu yaitu pocong dan suster ngesot. Dimana pocong yang pada awalnya dimengerti sebagai hantu dengan ciri-ciri yang berjalan atau bergerak dengan cara melompat tetapi kemudian demi tuntutan cerita dijadikan pocong dengan cara berjalan yang menyerupai cara berjalan suster *ngesot*, yaitu dengan cara menyeret badan akibat kelumpuhan atau cacat pada kedua kakinya sehingga tidak bisa berjalan secara normal. Karakter visual hantu pocong ngesot ini jelas terlihat pada poster film tersebut.



Gambar 2 Poster Film Pocong Ngesot
Sumber: www.21cineplex.com diakses
pada 21 oktober 2011 pukul 21.00 WIB

Contoh lain dari pergeseran karakter visual hantu ini adalah pada film *Suster Keramas* (2008) dan *Suster Keramas 2* (2010). Dalam banyak cerita yang beredar di masyarakat serta pada film hantu selama ini, karakter visual hantu suster identik dengan hantu suster ngesot yang dikenal memiliki ciri khas berjalan dengan menyeret badannya akibat kakinya yang lumpuh karena kecelakaan atau sebab lain sehingga tidak dapat berjalan secara normal. Suster ngesot adalah hantu dikenal dalam masyarakat sedangkan hantu suster keramas tidak dikenal dalam masyarakat umum. Pemberian nama suster keramas juga hanya berdasarkan kegemaran seorang suster yang melakukan keramas. Pemberian nama suster keramas sendiri sepertinya juga hanya sekedar untuk menciptakan tokoh atau karakter visual hantu baru yang

mengacu pada tokoh yang sudah ada tetapi kemudian dikaitkan dengan adegan sensual yang dikonotasikan dengan kata keramas. Dalam poster film *Suster Keramas* maupun poster film *Suster Keramas 2* jelas terlihat perbedaan karakter visual pada hantu suster karena dalam poster dua film tersebut terlihat bahwa karakter suster yang dimaksud lebih mirip dengan karakter visual hantu kuntilanak dengan rambut panjang dan memakai gaun atau pakaian berwarna putih.



Gambar 3 Poster Film *Suster Keramas* (2008)
Sumber : www.susterkeramas.com diakses pada
14 November 2011, pukul 11.00 WIB



Gambar 4. Poster Film Suster Keramas 2

Sumber : www.susterkeramas2.com diakses pada
14 November 2011, pukul 11.00 WIB

Keberagaman karakter yang dikisahkan dalam perkembangan film hantu Indonesia ini menunjukkan adanya berbagai unsur yang membentuk kisah hantu dalam film Indonesia. Perkembangan atau pergeseran karakter visual hantu yang awalnya merupakan tokoh dalam film hantu yang kemudian semakin bergeser menjadi karakter yang lepas dari karakter awal serta hanya menjadi tokoh yang seakan-akan sekedar hanya memenuhi tuntutan judul maupun isi cerita sangat menarik untuk diteliti. Tentunya pergeseran karakter visual hantu yang awalnya adalah hantu sebagai tokoh utama menjadi karakter hantu yang sekedar memenuhi tuntutan cerita tak lepas dari kebutuhan akan hiburan yang beragam serta ide kreatif dibalik hadirnya film-film dengan tema hantu. Serta tidak menutup faktor strategi

bisnis dari para produser film untuk menarik keuntungan dari karakter hantu yang dibuat film tersebut. Majalah remaja HAI, 6-12 Juni 2011/XXXV/23/2011, memuat wawancara dengan Ody Mulya Hidayat dari rumah produksi Maxima, yang mengatakan bahwa strategi yang digunakan untuk menarik minat penonton film saat ini salah satunya adalah dengan kontroversi⁵. Jadi melihat kondisi perfilman Indonesia, khususnya film hantu maka strategi yang dijalankan adalah dengan menciptakan kontroversi. Salah satu kontroversi yang diciptakan adalah dengan memakai pemain asing, terutama artis-artis film dewasa dari mancanegara untuk membintangi film hantu Indonesia. Film hantu yang menampilkan cerita hantu dengan subplot adegan seks banyak dibintangi oleh pemeran film dewasa dari luar negeri dan juga pemain film Indonesia dengan menampilkan adegan-adegan bernuansa sensualitas. Rizal Mantovani menyatakan bahwa film buatannya yang berjudul *Jenglot Pantai Selatan* menampilkan adegan-adegan seksi gadis berbikini demi untuk menarik minat penonton⁶.

Dari berbagai strategi inilah para pembuat film hantu Indonesia menciptakan karakter visual hantu yang nantinya hanya memiliki fungsi untuk sekedar menakuti penonton dengan mulai bermain-main menggunakan karakter-karakter visual hantu yang dibalut dengan cerita yang terkadang sama sekali tidak memiliki bobot yang baik dan hanya menampilkan adegan

⁵ Majalah Remaja HAI, 6-12 Juni 2011/XXXV/23/2011, hal. 42.

⁶ Mawar Kusuma, *Hantu Plus Sensasi Tubuh*, Kompas Minggu, 13 Maret 2011, hal. 15.

seksi, komedi dan terlihat hanya mengandalkan unsur hiburan serta mengejar keuntungan komersial belaka.

Penelitian tentang KARAKTER VISUAL HANTU PADA POSTER FILM HANTU INDONESIA (Kajian Semiotika Karakter Hantu Pada Film Hantu Indonesia) melihat adanya fenomena hantu dalam masyarakat sebagai salah satu bagian folklor atau cerita turun temurun dalam masyarakat yang senantiasa ditakuti sekaligus sebagai sebuah fenomena yang membuat penasaran bagi masyarakat terutama rasa penasaran masyarakat terhadap wujud atau karakter visual dari hantu tersebut. Wujud atau karakter hantu yang ada selama ini menjadi teka-teki bagi masyarakat dikarenakan adanya perbedaan dunia atau alam yang menjadi tempat tinggal manusia dan hantu. Dunia yang ditempati oleh manusia berwujud dalam dunia yang selama ini ada sedangkan hantu memiliki tempat tinggal yang berbeda dengan manusia, dan seringkali disebut sebagai alam gaib. Perbedaan tempat tinggal manusia dengan hantu ini menjadikan ada rasa penasaran akan wujud dari dunia yang berbeda tersebut.

Dari rasa penasaran masyarakat akan wujud hantu tersebut menjadikan fenomena pencarian atau pembuktian keberadaan karakter visual hantu menjadi fenomena yang menarik bagi masyarakat. Fenomena ketertarikan masyarakat akan wujud serta keberadaan hantu mirip dengan fenomena yang terjadi pada pencarian dan pembuktian akan keberadaan alien atau makhluk luar angkasa. Dari rasa penasaran masyarakat ini kemudian muncul keinginan untuk mewujudkan sesuatu yang belum diketahui oleh

masyarakat. Untuk mewujudkan keingintahuan serta penasaran dari masyarakat tersebut maka berawal dari cerita lisan secara turun temurun atau folklor tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk visual, baik berupa lukisan, ilustrasi dan juga film, beserta poster film hantu.

Poster film hantu sebagai salah satu bentuk usaha manusia untuk mewujudkan karakter visual hantu memiliki fungsi sebagai penyampai pesan kepada masyarakat terutama pesan yang ingin disampaikan adalah perwujudan karakter visual hantu itu sendiri. Poster film hantu Indonesia kemudian mencoba mewujudkan karakter visual hantu seperti apa yang diketahui oleh masyarakat pada umumnya. Disainer poster film hantu Indonesia kemudian menghadirkan karakter visual hantu dengan kesan yang menakutkan karena hantu selama ini masyarakat mengenal hantu sebagai makhluk yang menyeramkan serta menakutkan. Poster film hantu Indonesia pada awal tahun 1980-an sering menampilkan karakter hantu dengan visual yang menakutkan, menyeramkan dan terkadang menjijikkan. Teknik tata rias untuk mewujudkan karakter hantu tersebut dibuat dengan cara memberikan make up secara berlebihan pada muka artis sehingga menimbulkan kesan wajah yang pucat dan menakutkan. Teknik olah digital pada tahun 1980-an tidak digunakan sehingga untuk mewujudkan kesan seram pada karakter hantu hanya digunakan efek tata rias wajah.



Gambar 5. Poster Film Malam Satu Suro
 Sumber: www.wikipedia.org
 diakses pada 28 Januari 2012 pukul 23.15 WIB

Seiring perkembangan, baik dari segi teknik efek make up maupun penggunaan fotografi dan olah digital maka usaha disainer poster film hantu untuk mewujudkan karakter visual hantu semakin dipermudah sehingga karakter visual hantu yang muncul pada poster film hantu Indonesia semakin dapat ditampilkan secara lebih menakutkan atau seseram mungkin. Tetapi kemudahan untuk mewujudkan karakter hantu yang lebih baik saat ini berbenturan dengan fenomena yang ada pada film-film hantu Indonesia yang lebih banyak menampilkan film hantu dengan cerita-cerita komedia dan seks. Sehingga poster film hantu Indonesia saat ini tidak lagi berkesan menakutkan tetapi lebih berkesan seperti poster grup band karena menampilkan visual yang diatur sedemikian rupa sehingga unsur keseraman

tidak muncul. Hilangnya kesan seram terlebih terasa pada poster film hantu dengan subplot komedi maupun subplot seks.

Dengan adanya fenomena poster film hantu yang bersuplot komedi maupun seks ini kemudian masyarakat tidak merasa bahwa poster film hantu Indonesia menakutkan. Dalam sebuah wawancara, penonton film membandingkan poster film hantu Indonesia dengan film hantu Hollywood yang kebetulan memiliki subplot komedi. Kedua poster tersebut menampilkan wajah-wajah pemeran film dengan ekspresi yang beragam, antara takut, bingung serta ekspresi yang beragam lainnya.

Dari apa yang sudah muncul didalam film hantu Indonesia selama ini, muncul dua karakter visual hantu yaitu :

1. Karakter visual hantu yang sudah ada, seperti sudah diketahui oleh masyarakat sebagai bagian dari kisah turun temurun yang dikisahkan secara lisan atau sudah menjadi bagian dari folklor bagi bangsa Indonesia, dan
2. Karakter visual hantu yang berbeda dengan yang ada atau dikenal didalam masyarakat dan menjadi karakter visual hantu yang digeser menjadi karakter yang tidak jelas, dan hanya untuk sekedar memenuhi strategi bisnis dengan memunculkan kontroversi maupun menarik minat penonton.

Karakter visual hantu pada film hantu Indonesia tersebut kemudian tertuang dalam poster film hantu yang merepresantasikan karakter visual hantu yang ada didalam masyarakat serta dalam film hantu Indonesia. Seperti diketahui bahwa poster merupakan salah satu alat untuk mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat dan dalam hal ini mengkomunikasikan film hantu kepada penonton. Poster film kemudian menjadi jembatan penghubung bagi produsen film hantu dan masyarakat atau penonton yang akan menonton film hantu tersebut. Dengan adanya poster film hantu maka penonton dapat memiliki gambaran tentang film yang akan ditontonnya. Sebaliknya, bagi produser film keberadaan poster film hantu menjadi alat promosi atau penyampai informasi sekaligus sebagai daya tarik bagi penonton.

Poster film hantu Indonesia sebagai pembawa informasi kepada masyarakat akan adanya film hantu yang beredar memiliki muatan yang isinya menampilkan karakter visual hantu yang terdapat dalam film hantu Indonesia. Dari dua hal diatas tentang karakter visual hantu yang terdapat dalam film hantu Indonesia maka poster film hantu Indonesia juga memiliki disain dengan ilustrasi yang menampilkan karakter visual hantu yang sama dengan apa yang ada di film hantu tersebut. Karakter visual hantu yang diilustrasikan pada poster film hantu Indonesia juga terdapat perubahan karakter hantu itu sendiri, khususnya dilihat sebagai karakter visual. Karakter visual hantu pada poster film hantu Indonesia saat ini menjadi daya tarik untuk dikaji.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana mencari makna pada karakter visual hantu pada poster film hantu Indonesia dengan menggunakan pendekatan semiotika?

C. BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada poster film hantu dengan menggunakan judul yang menampilkan karakter visual hantu yang populer di masyarakat yaitu:

1. pocong, dan
2. kuntilanak.

Pembatasan pada dua karakter visual hantu tersebut dimaksudkan untuk membatasi karakter visual hantu yang populer dan seringkali menjadi tokoh pada film-film hantu Indonesia. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan tidak meluas pada karakter visual hantu yang kurang populer pada film hantu Indonesia. Kedua karakter visual hantu tersebut kemudian dibatasi pada poster film hantu:

1. Pocong Rumah Angker (2010)
2. Kuntilanak Kesurupan (2011)
3. Pocong Mandi Goyang Pinggul (2011)

Pemilihan ketiga judul poster ini dimaksudkan untuk mencari makna serta pergeseran karakter visual hantu dalam film hantu Indonesia. Dari

pengkarakteran hantu sebagai tokoh yang memegang peranan penting dalam film menjadi karakter visual hantu yang sekedar menjadi tuntutan judul atau isi cerita yang seakan-akan hanya disangkutpautkan dengan karakter visual hantu tersebut.

D. TUJUAN PENELITIAN.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui makna karakter visual hantu pada film hantu Indonesia.

E. MANFAAT PENELITIAN

A. Manfaat Teoritis.

1. Bagi Disain.

Manfaat penelitian ini bagi perkembangan disain adalah adanya pengetahuan dan pemahaman yang tepat tentang poster film hantu Indonesia.

2. Bagi Film.

Manfaat penelitian ini bagi perfilman adalah adanya peningkatan atau pemahaman akan film hantu sehingga lebih meningkatkan kualitas cerita film itu sendiri.

B. Manfaat Praktis.

1. Bagi Masyarakat.

Manfaat penelitian ini bagi masyarakat adalah adanya pemahaman kepada masyarakat akan film hantu Indonesia melalui poster film hantu Indonesia.

2. Bagi Lembaga.

Manfaat penelitian ini bagi lembaga adalah dalam hal memahami perkembangan dalam kajian disain poster.

3. Bagi Mahasiswa.

Manfaat penelitian ini bagi mahasiswa adalah sebagai sarana penelitian dan pendalaman teori serta ketertarikan pada dunia disain serta film.

